

DAFTAR PUSTAKA

- Ardelina, A. Y., Ain, N., & Ayu, H. (2021). Jurnal Terapan Sains & Teknologi Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(4).
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Aziz, A. S., Najimah, N., Yusran, Y., & Islamadina, R. (2024). Perangkat Lunak Desktop Untuk Media Pembelajaran Matriks Menggunakan Scratch. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 2(1), 11–24. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v2i1.38295>
- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning (PJBL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEPHY: Journal Of Science Education*, 3(1), 49–60.
- Bernard, M., Nurmala, N., Mariam, S., & Rustyani, N. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas IX Pada Materi Bangun Datar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 2(1), 77–83.
- Christi, S. R. N., & Rajiman, W. (2023). Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika. *Journal On Education*, 5(4), 12590–12598.
- Csizmadia, A., Curzon, P., Dorling, M., Humphreys, S., Ng, T., Selby, C., & Woollard, J. (2015). *Computational Thinking: A Guide for Teachers*. Computing At School.
- Dagienè, V., Sentance, S., & Stupurienè, G. (2017). Developing a Two-Dimensional Categorization System for Educational Tasks in Informatics. *Informatica*, 28(1), 23–44. <https://doi.org/10.15388/Informatica.2017.119>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gaya Media.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Diantha, I. M. P. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum* (Witnasari, Ed.). PRENADA MEDIA GROUP.
- Fatimah, L. U. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2).
- González, Y. A. C., & Repiso, A. G. V. M. (2019). Robotics to develop computational thinking in early Childhood Education. *Media Education Research Journal*, 27(59), 63–72. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-06>
- Goodman, Brandon, & Stivers, J. (2010). *Project-Based Learning*. ESPY 505 Educational Psychology.
- Gustiansyah, K., Sholihah, N. M., & Sobri, W. (2020). Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas. *ROTUNA: Jurnal of Administrative Science*, 1(2). <https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1>

- Hadi, M. E. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Berbantuan Scratcg Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hadiyanti, P. (2023). *Partisipasi dan Identifikasi Pembelajaran Masyarakat dan Orang Dewasa* (P. Swastika & O. Agustin, Eds.; 1st ed.). CV. Agree Media Publishing.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia.
- Iskandar, S. F. R., & Raditya, A. (2017). Pengembangan bahan ajar project-based learning berbantuan scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*.
- Jamna, N. D., Hamid, H., & Bakar, M. T. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(3).
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui WorkshopInternSekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190–200.
- Kamil, M. R., Imami, A. I., & Abadi, A. P. (2021). Analisis kemampuan berpikir komputasional matematis Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Cikampek pada materi pola bilangan. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2).
- Khusna, H., & Ulfah, S. (2021). Kemampuan pemodelan matematis dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 153–164.
- Komarudin. (2016). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pai Materi Pokok Al Qur'an Surat At Tiin Melalui Model Pembelajaran Make A Match*. Komarudin.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Lisandri, S., Sukma, S., Nur, T. L., & Dalimunthe, P. A. (2023). Belajar, Memori, Pengetahuan. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(5), 10–20.
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Najayanti, Irsalina, S., Nabilah, S., & Alindra, A. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5722–5731.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (R. Awahita, Ed.; 1st ed.). CV Jejak.
- Maharani, S., Nusantara, T., As'ari, A. R., & Qohar, A. (2020). *Computational Thinking Pemecahan Masalah di Abad Ke-21* (A. Septyawan, I. Susilowat, E. F. Subeqi, & E. Melasevix, Eds.; 1st ed.). WADE Group.
- Marji, M. (2014). *Learn To Program with Scratch* (A. Law, Ed.; 1st ed.). William Pollock.
- Munir, M., Lolang, E., Ariawan, J., Kusnadi, I. H., & Sudadi, S. (2023). The Effectiveness Analysis of Computational Thinking Patterns and Levels of Students' Meta-Cognitive Awareness in Solving Learning Problems. *Journal on Education*, 6(1), 2166–2171. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3217>

- Novrizal, N., Rahman, I. K., & Andriana, N. (2023). Teori Belajar: Humanistik dan Konstruktivistik dalam Perspektif Psikologi Barat dan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i1.11>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Oktavianingrum, N., Ambarwati, L., & Tarjiah, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Problem Based Learning (Studi Literatur). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Parnawati, A. (2019). *Psikologi Belajar* (T. Yuliyanti, Ed.; 1st ed.). Deepublish.
- Pranata, A. Y., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasi Pada Pelajaran Bangun Datar Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Prayogi, E. N., & Subrata, H. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Langsung Bermuatan 4C (Critical Thinking, Creativity, and Cummunication) dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya. *JPGSD*, 8(4), 779–790.
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek* (Huda Nur, Ed.; 1st ed.). K-Media.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137–140.
- Putri, Y. F. (2022). *Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Komputasi Matematis Siswa SMP*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahmania, S., Sulisworo, D., & Rahma. (2023). Pengembangan e-LKPD Bermuatan Program Linear dengan Pendekatan *Computational Thinking* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 45–54.
- Rahmanianti, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bulkani & M. Fatchurahman, Eds.; 1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramayati, I. D., Srijani, N., & Muhajir, P. (2024). Implementasi PjBL Terintegrasi KSE untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 173–182. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.1012>
- Rani, H., & Wintarti, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Software Scratch Pada Materi Peluang Di SMPN 18 Banjarmasin. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 95–105.
- Robani, M. E., Rachim, F. A., Febriani, A., & Fitri, E. R. (2021). Metode *Learning by Doing* Dalam Mengoptimilalisasi Kualitas Belajar Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1).
- Safik, M. (2022). Integrasi Computational Thinking Dalam Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 241–248.
- Santoso, S. (2010). *Kupas Tuntas Riset EKSPERIMEN dengan Excel 2007 dan Minitab 15*. PT Elex Media Komputindo.

- Sardiman, A. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Satriana, N., Yusran, & Basrul. (2019). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8 terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Mesjid Raya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 41–49.
- Shoimah, R. N., Syafi'aturrosyidah, M., & Hadya, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1–18.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-Ruzz Media.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 1–61.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto, Ed.; 3rd ed.). Alfabeta.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Suryadi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Minyak Bumi di Kelas X MIA-3 Semester I SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44–55. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia.
- Sutikno, S., Susilo, S., & Hardiyanto, W. (2019). Pelatihan pemanfaatan scratch sebagai media pembelajaran. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, 2(16), 173–178.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif / KTI)* (T. T. T. Trianto, Ed.; 3rd ed.). KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group).
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair and Share* (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas Vii Pada Materi Segitiga Di Mts Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1).
- Utomo, B. (2018). Analisis Validitas Isi Butir Soal sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).

- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (10th ed.). Bumi Aksara.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Efitra, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.
- Wulandari, Haftani, D. A., Ridwan, T., & Putri, D. I. H. (2021). Pemanfaatan Platform Scratch dalam Pembelajaran Koding di Sekolah Dasar untuk mengasah kemampuan Computational Thinking pada Siswa. *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021*.
- Yani, L. I., & Taufik, T. (2020). Penerapan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *E-Jurnal: Inovasi Pembelajaran SD*, 8(7).
- Zahid, M. Z., Dewi, N. R., Asih, T. S. N., Winarti, E. R., Putri, T. U. K., & Susilo, B. E. (2021). Scratch Coding for Kids: Upaya Memperkenalkan Mathematical Thinking dan Computational Thinking pada Siswa Sekolah Dasar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4*, 476–486.